

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS  
KELAS VII-A SMP NEGERI 2 SAMBUNGMACAN SRAGEN**

Oleh:

**Slamet Indarto<sup>1</sup>, Leo Agung S<sup>2</sup>, Sariyatun<sup>3</sup>**

**Abstract**

*The purpose of this research is to know which with the implementation of cooperative Jigsaw learning model can increase motivation and student learning outcomes on Social Science in VII-A Class, SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen. This research used Classroom Action Research (PTK) procedure. This subject of this research was VII-A Class, SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen with 32 students. This research consist of three cycles and each cycle in this research held in one meeting. The stages in this research are planning, implementation, observation and reflection.*

*The methods of collecting observation data used observation, documentation, note field, and test. The technique of data analysis that used is qualitative data analysis technique. The result can be conclude: the implementation of Jigsaw learning model through image medium on basic competence describing the activity of economic principle can increase excitement or enthusiasm of student learning and lots of fun.*

*The implementation of Jigsaw learning model through image medium can increase motivation and student learning outcomes quite high. Based on the questionnaire answer of Social Science learning motivation that given to student in the first cycle, can be known that the average is 128.13 or 64.06%, the second cycle is 134.53 or 67.27%, and the third cycle is 152.50 or 76.25%. While the value of cognitive post-test learning outcomes average in first cycle is 67.66 with completeness achievement 59.38, the second cycle is 76.09 with completeness achievement 78.13, and the third cycle is 85.00 with completeness achievement 100%, accordingly can be conclude that the implementation of Jigsaw learning model through image medium at Social Science learning can increase the motivation and student learning outcomes in VII-A Class, SMP Negeri Sambungmacan Sragen.*

**Keywords:** *Jigsaw Learning Model, the image medium, learning motivation, learning outcomes.*

---

<sup>1</sup> Alumni Program Pascasarjana Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta, email: Sela\_ind@yahoo.co.id

<sup>2</sup> Alumni Program Pascasarjana Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>3</sup> Alumni Program Pascasarjana Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, Martini Jamaris (2013:3).

Dalam rangka melaksanakan pendidikan nasional maka perlu makin diperluas, ditingkatkan dan dimanfaatkan usaha-usaha penghayatan dan pengalaman nilai-nilai keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara sehingga makin membudaya diseluruh lapisan masyarakat.

Dari hal tersebut, maka pembelajaran IPS di sekolah memiliki peranan yang penting dalam membentuk warga negara yang baik sekaligus membentuk sikap atau kepribadian siswa.

Selama ini pembelajaran IPS di sekolah kurang diminati oleh siswa. Pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang dinomor duakan karena tidak masuk dalam ujian nasional disamping itu pelajaran IPS dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan karena seolah-olah hanya teori saja atau kebanyakan hafalan saja. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS kurang menarik dan tidak membawa manfaat karena hanya mengajarkan masalah ekonomi, cerita sejarah dan tentang kependudukan tidak mengasikan.

Kondisi semacam itu juga terjadi di SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen. Hal ini disebabkan karena kurangnya guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi, guru dalam mengajar hanya ceramah saja, media pembelajaran yang

kurang mendukung, sehingga menyebabkan pembelajaran berjalan monoton dan membosankan. Hal demikian menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS. Faktor inilah yang mungkin menyebabkan nilai hasil ulangan harian kelas VII-A semester genap tahun pelajaran 2014/2015 rendah. (Buku Daftar Nilai SMP Negeri 2 Sambungmacan kelas VII-A, 2014).

Sementara itu masih banyak rekan-rekan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas hanya dengan menggunakan metode ceramah, guru kurang kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran maupun dalam pemilihan media pembelajaran dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas hanya berlangsung monoton dan satu arah, hal ini apabila berlangsung terus menerus maka pembelajaran di kelas akan sulit berkembang karena pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher cetered*).

Pembelajaran semacam ini cenderung mematikan atau menumpulkan kreatifitas siswa tidak bisa berkembang, karena peserta didik hanya dipandang sebagai obyek pembelajaran dan kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar.

Untuk itu diperlukan upaya kreatifitas guru supaya dapat memaksimalkan potensi siswa agar dapat berkembang, berkreasi, bereksplorasi memecahkan permasalahannya sendiri dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian guru harus mampu menjadi fasilitator yang baik dan mitra belajar bagi peserta didik.

Berangkat dari pemahaman di atas maka diperlukan upaya untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan merubah cara guru mengajar yang hanya menggunakan ceramah atau konvensional, dengan cara mencoba menggunakan model-model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli. Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Johnson dalam Hosnan (2014:249) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Sementara Lie dalam Rusman (2014:218), menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif model Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw adalah sebuah model pembelajaran yang beranggotakan 4-6 siswa, dimana setiap anggota kelompok saling bergantung satu dengan lainnya untuk saling memberikan informasi yang diperlukan supaya saat penilaian secara individu dapat bekerja dengan baik.

Langkah-langkah pembelajaran Jigsaw menurut Sikes dan Snapp (1978) dalam Rusman (2014:220) adalah sebagai berikut: 1) siswa dikelompokkan ke dalam 1-5 anggota tim, 2) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda, 3) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan, 4) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam

kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka, 5) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kelompok kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama, 6) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, 7) guru memberi evaluasi, 8) penutup. Dengan pembelajaran Jigsaw siswa akan banyak belajar bekerjasama dan belajar mengemukakan gagasan-gagasan serta meningkatkan ketrampilan berkomunikasi. Pembelajaran yang seperti inilah yang mampu membangkitkan gairah, motivasi dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran dan tentunya hasil belajar akan meningkat karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa (*student centered*)

Kegairahan dan peningkatan hasil belajar juga dapat dicapai secara efektif apabila guru juga menggunakan media pembelajaran yang memadai dan bervariasi. Media pembelajaran yang dimaksud adalah yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari dan saat digunakannya menyenangkan sehingga terjadi nuansa *fun learning*. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik dalam Hamdani (2011:244), bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran Jigsaw dan media gambar yang tepat selain dapat meningkatkan motivasi siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar menurut Sudjana (2014:22) adalah hasil belajar adalah kemampuan-

kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Sementara itu Grounlund dalam Khodijah (2014:189) hasil belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perilaku tertentu. Dari pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan perkembangan kemampuan yang dimiliki siswa setelah selesai mengikuti proses pembelajaran. Perkembangan kemampuan yang dimaksud meliputi kemampuan siswa untuk mengetahui, memahami dan dapat menunjukkan kemampuan mereka sesuai dengan apa yang telah mereka dapatkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar pada kompetensi dasar kegiatan pokok ekonomi di kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen? (2) bagaimanakah implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar kegiatan pokok ekonomi dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen? (3) bagaimanakah implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan menggunakan media gambar kegiatan pokok ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen?

Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar pada kompetensi dasar kegiatan pokok ekonomi di kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen, (2) untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar kegiatan pokok ekonomi dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VII-A

SMP N 2 Sambungmacan sragen, (3) untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan menggunakan media gambar kegiatan pokok ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-A SMP negeri 2 Sambungmacan sragen.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian yaitu siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini difokuskan pada implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS.

Penelitian tindakan kelas tersebut terlaksana dalam tiga siklus dengan tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media gambar. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto, dkk, (2014:74). Perencanaan siklus I disusun berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen masih rendah. Pelaksanaan kegiatan pada siklus selanjutnya dapat dikatakan hampir sama dengan siklus I, tetapi sub pokok bahasannya yang berbeda. Materi pada siklus I adalah kegiatan konsumsi, materi pada siklus II adalah produksi sedangkan materi pada siklus III adalah distribusi.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu melakukan perencanaan awal berupa menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kegiatan pra tindakan yang dilakukan pada tanggal 24 Pebruari 2015 pada saat kegiatan pembelajaran dengan materi pembelajaran "Pola Kegiatan

Ekonomi Penduduk”, hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala yang dialami oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung dan selanjutnya dijadikan bahan refleksi. Adapun tindakan pra siklus yang dilakukan peneliti adalah mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) observasi, 2) catatan lapangan, 3) catatan harian guru, 4) dokumentasi, 5) tes, 6) kuisioner.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskripsi yang dilakukan dengan tiga cara, yaitu : (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori dan sejenisnya. Dengan penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Sugiyono, 2013:341), 4) Penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan dilakukan setelah terkumpul data yang valid. Dalam penelitian ini, untuk menyusun kesimpulan diadakan analisis deskriptif, yaitu membandingkan nilai siswa dengan KKM.

## **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar pada kompetensi dasar kegiatan pokok ekonomi di kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen.**

Penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar pada kompetensi dasar kegiatan pokok ekonomi yang diterapkan di kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen benar-benar terbukti bahwa model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar ini mampu

menciptakan suana yang menggembirakan, menarik, menyenangkan, dan siswa merasa nyaman dan sangat antusias dalam proses pembelajaran, pembelajaran semacam ini memudahkan siswa untuk dapat memahami materi atau contoh-contoh yang belum dimengerti oleh siswa sebelumnya, selain itu penggunaan media gambar akan membantu siswa memahami suatu konsep yang sulit dimengerti oleh siswa. Misalnya konsep konsumtif, kalau hanya membaca definisi saja siswa akan kesulitan memahami konsep itu tetapi apabila disajikan gambar yang jelas dan menarik akan mempermudah siswa untuk memahami konsep tersebut.

Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012:135) bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa”. Dengan melihat gambar maka akan merangsang otak siswa berfikir dan terdorong untuk ingin tahu lebih lagi tentang gambar yang baru dilihatnya.

Gafur (2012:107), media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi masalah-masalah komunikasi dan pembelajaran. Terkait fungsi media dalam pembelajaran, Solihatin dan Rahardjo (2011:23) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru. Dengan memperhatikan fungsi media tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien.

### **2. Implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar kegiatan pokok ekonomi dapat**

### **meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen.**

Penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan

Sragen. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diamati dalam setiap siklus yang diukur melalui angket motivasi yang diberikan pada siswa pada akhir siklus. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I, II dan III SMP Negeri 2 Sambungmacan

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata-rata	128,13	134,53	152,50
Prosentase Total	64,06	67,27	76,25

Sumber: (Dokumen Pribadi) Hasil angket motivasi belajar siswa siklus I, II dan III

Dari tabel di atas terlihat motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan mulai dari siklus I, siklus II dan siklus III, karena dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan inilah yang mendorong siswa untuk semakin lebih lagi meningkatkan belajarnya, semakin tekun dalam kegiatan belajar mengajar, semakin tumbuh rasa percaya diri, sehingga hal ini akan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan Sardiman (2014: 83), seseorang yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) tekun menghadapi tugas 2) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) 3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa 4) lebih senang bekerja mandiri 5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin 6) dapat mempertahankan pendapatnya 7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu 8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Sementara itu, Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012:141) menyatakan bahwa

media gambar adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa obyek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol maupun gambaran. Melalui media gambar ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa disamping itu siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan media gambar yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar didukung oleh penelitian Hertavi, M.A , H. Langlang , S. Khanafiyahyang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIIIA MTS NU Ungaran". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa kelas VIIIA MTs NU Ungaran secara signifikan. (*Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6 (2010) 53-57 ISSN: 1693-1246 Januari 2010).

### **3. Implementasi model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar kegiatan pokok ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar IPSsiswa**

**kelas VII-A SMP Negeri 2Sambungmacan Sragen.**

Penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas

VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dalam setiap siklusnya. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Perbandingan Nilai Post Tes Siswa Siklus I, II dan III

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Nilai	2.165	2.435	2.725
Rata-Rata	67,66	76,09	85,16
Jumlah Nilai ≤ 70	13	7	0
Jumlah Nilai ≥ 70	19	25	32
Ketuntasan Klasikal	59,38%	78,13%	100%

Sumber: (Dokumen Pribadi) Post tes siklus I, II dan III

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai tes kognitif hasil belajar siswa meningkat dari mulai siklus I, siklus II dan siklus III.

Peningkatan hasil belajar dapat terjadi karena dalam model pembelajaran Jigsaw siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri, hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Lie dalam Rusman (2014:218) bahwa pembelajaran Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Senada dengan pernyataan tersebut Isjoni (2013:54) disebutkan bahwa dalam penerapan Jigsaw, siswa dibagi berkelompok dengan 4-6 anggota kelompok belajar secara beragam, karena kelompok

yang beranggotakan 4-6 orang lebih sepeham dalam memecahkan suatu permasalahan dibanding dengan kelompok yang beranggotakan 2-4 orang. Kunci Jigsaw adalah salingintergantungan, yakni setiap siswa bergantung kepada teman satu kelompoknya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik saat penilaian.

Metode Jigsaw berbeda dengan metode kooperatif lainnya, yang membedakan dengan kegiatan kerja kelompok lainnya adalah bahwa dalam pembelajaran yang menerapkan metode ini, setiap siswa mendapatkan tugas yang sama, setiap siswa menjadi anggota kelompok asal dan sekaligus menjadi anggota kelompok pakar untuk materi-materi tertentu. Setiap siswa bertanggung jawab terhadap penguasaan materi yang dipelajari dan berkewajiban menyampaikan kepada siswa lain dalam kelompok asalnya. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam *Home Teams*, para siswa dievaluasi oleh guru secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari.

Jigsaw memberi kesempatan pada siswa untuk bekerjasama dalam kelompok kelompok kecil, pertama untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka dan dunia, dan selanjutnya

memberikan kesempatan untuk saling berbagi pemahaman baru itu dengan teman-teman sekelasnya. Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya.

Siswa dari masing-masing kelompok bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri atas dua atau tiga orang. Siswa-siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya; (b) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu, siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai "ahli" dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan. Rusman (2014:217).

Penggunaan media gambar yang tepat dipadukan dengan model pembelajaran Jigsaw juga sangat berperan di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan peserta didik akan terdorong untuk lebih bergairah dalam belajar setelah melihat tayangan gambar.

Senada dengan pendapat di atas Sri Anitah (2012:5) media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah

dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang menghantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Sementara itu Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012:135) mendefinisikan bahwa "media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa".

Hamdani (2011:73) media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Oleh sebab itu penting bagi guru untuk menggunakan media sebagai alat dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien. Sebagaimana diketahui, bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan yang disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Oleh karenanya, penting bagi guru IPS untuk menggunakan media dalam pembelajaran, agar pembelajaran IPS lebih efisien.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar ini didukung oleh penelitian Van Dat Tran and Ramon Lewis yang berjudul "*The Effects of Jigsaw Learning on Students*'



*Attitudes in a Vietnamese Higher Education Classroom*". March, (2012). Menyimpulkan bahwa setelah menggunakan metode Jigsaw dalam pembelajaran disekolah di Vietnam prestasi belajarnya mengalami peningkatan.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambardalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas VII-ASMP Negeri 2 Sambungmacan Sragen benar-benar telah membawa perubahan pada diri siswa, dimana kelas menjadi hidup, siswa menjadi bersemangat dan menyenangkan.
2. Penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media gambar dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan. Hal ini terbukti dengan peningkatan motivasi belajar dari tiap-tiap siklus hingga pencapaian prosentase secara klasikal sebesar  $\geq 80\%$ .
3. Penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Sambungmacan. Hal ini terbukti dengan pencapaian ketuntasan hasil belajar pada siklus III secara klasikal sebesar 100%.

##### **Saran**

1. Bagi Guru
  - a. Untuk para guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian

materi pembelajaran sehingga siswa lebih terdorong motivasinya untuk lebih belajar lagi dan pembelajaran tidak kelihatan monoton tetapi dengan penggunaan model pembelajaran diharapkan tercipta kondisi pembelajaran yang menarik, menggembirakan dan menyenangkan.

- b. Penggunaan media gambar diharapkan dapat digunakan dalam prose pembelajaran dikelas untuk membantu siswa dalam memahami kontek bahasan atau permasalahan.
2. Bagi Siswa
  - a. Siswa hendaknya dalam kegiatan proses belajar mengajar turut aktif dan mau belajar mengemukakan ide-ide atau pemikiran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa dapat memperoleh hasil yang optimal.
  - b. Siswa dapat mengimplementasikan hasil belajar mereka dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi Sekolah  
Pihak sekolah hendaknya memfasilitasi sarana dan prasarana belajar di kelas secara optimal, sehingga guru dan siswa akan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan salah satu diantaranya adalah tipe Jigsaw dengan media gambar. Penerapan model pembelajaran tipe Jigsaw dengan media gambar terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hertiavi, M.A , H. Langlang , S. Khanafiyah. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6 (2010) 53-57 ISSN: 1693-1246 Januari 2010 <http://Journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPFI/article/download/1104/1015>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Jamaris Martini. (2013). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Khodijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Nunuk Suryani, Leo Agung.(2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin Robert E. (2009). *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana.(2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Van Dat Tran and Ramon Lewis. "The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in A Vietnamese Higher Education Classroom" *International Journal of Higher Education*. Vol. 1, No. 2; 2012. <http://sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/view/1115>. Diunduh pada tanggal 25 April 2015 pada jam 20:15